



16/2009

Trobriand-saarilta internetiin – antropologisen kenttätöön haasteita virtuaalisessa ympäristössä

FM Anna Haverinen

Internet kehitettiin alun perin 1960-luvulla puolustus- ja tiedustelupalvelujen tarpeisiin, mutta 1980-luvulla kehitettyjen visuaalisten käyttöliittymien ansiosta siitä on tullut yhä tärkeämpi osa länsimaisen ihmisen arkipäivää. Vaikutukset sosiaaliseen ja kulttuuriseen kanssakäymiseen ovat olleet mittavia, minkä vuoksi myös sosiaali- ja kulttuuritieteet ovat olleet kiinnostuneita siitä mitä ihmiset tekevät internetissä. Kansainvälisesti virtuaalianthropologista tutkimusta on tehty jo 1990-luvun alusta saakka, mutta Suomessa marginaalisesti vasta 2000-luvulla. Ennakkoluulot virtuaalista kenttätöitä kohtaan saattavat olla tutkimuksen vähäisyyden syynä, minkä vuoksi artikkelissa tuodaan esille ne yhtäläisyydet ja eroavaisuudet, jotka perinteiseen ja virtuaaliseen kenttätöytäntöön kuuluvat. Haverinen tarkastelee aihetta virtuaalisia muistomerkkisivustoja koskevan pro gradu -työnsä sekä virtuaalietnografiaa, virtuaalisen havainnoinnin ja virtuaalisten aineistojen eettisyyttä koskevan kansainvälisen tutkimuksen pohjalta.

Asiasanat: *virtuaalianthropologia, kenttätö, tutkimusetiikka, internet, tutkimusmenetelmät*

Klassinen mielikuva antropologista on safarihattuinen mies istumassa muistiinpanovälineet kädessään alkuasukas-tutkittavansa kanssa, tallentaen kulttuuria ja rakentaen kulttuurisia teorioita. Sarjakuvapiirtäjä Gary Larsson on myös parodioinut tätä mielikuvaa sarjakuvassaan vuodelta 1984 *The Far Side: "Anthropologists! Anthropologists!"* [1], jossa alkuasukasheimolaiset paniikinomaisesti piilottavat televisioita ja radioita nähdessään antropologien saapuvan kyläänsä. Yhteistä näille mielikuville on länsimaisen antropologin matkustaminen kaukaiseen kulttuuriin, jossa hän viettää aikaa kenttätöitään suorittaen.

Tämä mielikuva kenttätöiden suorittamisesta on edelleen syvään juurtunut etenkin suomalaisessa antropologisessa tutkimuksessa, jossa on suosittu kasvokkaista tutkimusta ja kaukaisia sijainteja. Arkipäiväämme ja kulttuuriimme yhä tiiviimmin juurtuvaa virtuaalista (ja globaalia) kanssakäymistä ei suomalaisessa antropologiassa ole kuitenkaan juuri huomioitu. Kansainvälisesti virtuaaliantropologista tutkimusta on tehty jo melkein kahdenkymmenen vuoden ajan [2], mutta Suomessa se on edelleen marginaalista.

Internet kehitettiin alun perin 1960-luvulla puolustus- ja tiedustelupalvelujen tarpeisiin, mutta 1980-luvulle kehitettyjen visuaalisten käyttöliittymien ansiosta siitä on tullut yhä tärkeämpi osa länsimaisen ihmisen arkipäivää [3]. Vaikutukset sosiaaliseen ja kulttuuriseen kanssakäymiseen ovat olleet mittavia, minkä vuoksi myös sosiaali- ja kulttuuritieteet ovat olleet kiinnostuneita siitä mitä ihmiset tekevät internetissä. Suomessa virtuaalista kulttuurin tutkimusta on kuitenkin tehty viitteellisesti vasta 2000-luvulla [4]. Tutkimus on painottunut media-, sosiaali- ja kulttuuritieteisiin, mutta antropologisessa viitekehyksessä sitä on ilmeisesti kentän virtuaalisen luonteen vuoksi pidetty toisarvoisena. Huomasin tämän itse aloittaessani pro gradu -tutkielmaani vuonna 2007 ja yrittäessäni löytää suomalaista tutkimuskirjallisuutta.

Tutkimuskentän virtuaalinen luonne ja ennakkoluulot sitä kohtaan voivat olla yksi syy tutkimuksen vähäisyyteen. Kentän ja kenttätöiden luonnetta on kuitenkin postmodernin antropologian ansiosta ryhdytty kritisoimaan ja tutkijapositiona on asetettu kyseenalaiseksi, mikä on mahdollistanut myös virtuaalisen tutkimusympäristön huomioimisen. Tutkimuksen mahdollisuuksia on jouduttu määrittelemään uudelleen uusilla kysymyksen asetteluilla. Esimerkiksi *mikä* on kenttä? Onko kenttä paikka? Mitä kentällä *oleminen* lopulta tarkoittaa? Mikä on tutkijan *merkitys* itse tutkimukselle? Kenttä ei olekaan enää staattinen ja muuttumaton sijainti, johon tutkija astuu kuin valmiiseen asetelmaan poimimaan tarvitsemansa tiedot. Edellä mainitut kysymykset ovat mielestäni erityisen hedelmällisiä virtuaalisessa ympäristössä, jolloin virtuaalisuuden ja materiaalisuuden, yksityisen ja julkisen, kasvokkaisen ja kasvottoman vuorovaikutuksen vaikutukset ovat yleisimpien tutkimuskysymysten ytimessä.

Käytän edellä mainittuja kysymyksiä teemoina tässä artikkelissa. Pyrin tuomaan näkökulmia virtuaaliantropologisen kenttätöiden haasteisiin sekä sen ominaispiirteisiin, jotka eivät suinkaan aina eroa reaali maailmassa tehdystä kenttätöistä. Virtuaalista kenttätöitä arastellaan ehkä juuri tottumattomuuden vuoksi, jolloin virtuaalisuus kenttänä ja tutkimuskehyksenä saattaa tuntua vieraalta. Teknologian omaksuminen ja sen viitekehysten ymmärtäminen saattaa tuntua merkityksettömältä, eikä virtuaalisuuden kaikkia vivahteita ymmärretä. Pyrin osoittamaan tämän käsityksen virheellisyyden tuomalla esille näkökulmia käytännön esimerkkien avulla. Tällöin hyödynnän muun muassa pro gradu -tutkielmassani *In memoriam – virtuaaliset muistomerkit yksityisinä, julkisina ja virtuaalisina tiloina* (Haverinen 2009) esiin nousseita ongelmia sekä muiden tutkijoiden huomioita virtuaalisesta tutkimusmateriaalista ja kenttätöistä.

Käsittelin pro gradu -tutkielmassani virtuaalisia muistomerkkisivustoja niiden luojien näkökulmasta. Kyseessä on kolme erilaista verkkosivustoa, joihin on mahdollista tehdä virtuaalimuistomerkki, eräänlainen kotisivu, kenelle tahansa edesmenneelle henkilölle. Sivun voi suojata salasanalla, jolloin se on täysin yksityinen, mutta tutkimuksessani olin kiinnostunut vain julkisesti saavutettavista sivuista. Haastattelin tutkimustani varten eri-ikäisiä yhdysvaltalaisia miehiä ja naisia, yhteensä kuusi henkilöä, joilla oli hyvin vaihtelevat käyttökokemukset internetistä. Virtuaalisen tilan kokemus oli tutkimukseni kantava teema, jonka yhdeksi näkökulmaksi otin myös suruprosessin yksityisyyden ja julkisuuden virtuaalisesti julkisessa tilassa.

Käytin tutkimuksessani menetelminä osallistuvaa havainnointia, virtuaalietnografiaa sekä sähköpostikyselyjä. Osallistuvassa havainnoinnissa tein muistomerkkisivut edesmenneelle isälleni jokaiselle tutkimalleeni sivustolle, mutta en maksanut niistä ikuista palvelinmaksua, kuten tutkittavani. Käytin sen sijaan hyväkseni kahden viikon ilmaisaikaa. Pyrin refleктоimaan kokemuksiani koko prosessin ajan myös sen mukaan miltä tuntuisi ja miten käyttäisin sivustoa ilman nykyistä teknologista tietopohjaani. Yritin siis samaistua mahdollisimman perusteellisesti niihin kokemuksiin, joista haastateltavani kirjoittivat. Virtuaalietnografiassa pyrin selvittämään niitä teknologisia ja visuaalisia ominaisuuksia, joita sivustot tarjoavat käyttäjilleen. Visuaaliset ominaisuudet olivat hyvin länsimaisia ja noudattivat kristillisiä arvoja: pehmeitä pastelleja, lempeitä sävyjä, murheellisia englanninkielisiä lauluja, kyyhkysia, yhteen ristittyjä käsiä, yksinäisiä puustonpenkkejä ja syksyisiä puistoja. Esittelen sivustot tarkemmin alaluvussa *Hypertekstin havainnointi*.

Artikkelini on jaettu kolmeen osaan. Ensimmäiseksi käsittelen virtuaalisen kentän rakennetta ja käsitteellistymistä, jolloin keskityn virtuaalisen kentän luonteeseen ei-fyysisenä sijaintina ja tutkimuskohteena käsitteellisellä tasolla. Esimerkiksi pro gradu -tutkielmani yhtenä näkökulmana oli muistomerkin käsitteellistyminen virtuaalisessa ympäristössä. Haastateltavilleni muistomerkin idea ja merkitys oli keskeisin motiivi, ei sen materiaaliton olemus. Toiseksi käsittelen virtuaalisen kenttätöön suorittamista käytännössä ja millaisia haasteita tämän tyyppinen tutkimus tuo esille verrattuna reaali maailmassa suoritettavaan kenttätööhön. Kolmanneksi käsittelen edelliseen lukuun nojautuen virtuaalisen tutkimusmateriaalin keräykseen ja analysointiin liittyviä eettisiä ongelmia, joihin mielestäni tulisi kiinnittää erityistä huomiota. Artikkelini tarkoitus on herättää keskustelua antropologisessa tieteenkentässä, jotta vastaavanlaista tutkimusta saataisiin kehitettyä edelleen.

Virtuaalisen kentän käsitteellistyminen

Virtuaalietnografian tulkinnallinen ongelma liittyy läheisesti epistemologian peruskysymykseen: mistä voidaan saada tietoa ja miten? Platonin määritelmän mukaan tieto on hyvin perusteltu tosi uskomus, eli jonkin tietyn väitteen tueksi siis esitetään tarpeeksi perusteluja, jotta se olisi tosi. Hermeneuttisesta näkökulmasta katsoen kaikki lähtee pyrkimyksestä ymmärtämiseen, yksilötason merkitysten yhdistämisestä kokonaisuuteen. Etnografia ja osallistuva havainnointi ovat menetelmiä hermeneuttiseen tutkimukseen ja ne muodostavat antropologisen tutkimuksen peruspilarit tietoteoreettisen pohjan lisäksi.

Perinteisen malinowskilaisen käsityksen mukaan etnografinen tulkinta muodostuu pitkäkestoisesta ja intensiivisestä osallistuvasta havainnoinnista kentällä. Tällöin tutkijan fyysinen sijainti muodostuu ensisijaisesti suhteessa tutkittavan eli natiivin sijaintiin. Tämä näkemys teki läpimurtonsa 1900-luvun alussa, jolloin tutkijat vielä luottivat nojatuoleissaan koulutuksensa voimaan tulkitessaan merimiesten ja lähetysaarnajien keräämiä tietoja kaukaisista maista. Bronislaw Malinowskin suorittamat kenttätööt Trobriand-saarilla ovat sanelleet antropologien kenttätöökentelyä jo lähes 100 vuoden ajan.

1970-luvulla tieteenalalla ryhdyttiin kyseenalaistamaan yhä enemmän tutkijan subjektiviteettia ja vaikutusta tutkimustuloksiin. Vaadittiin antropologien "kotouttamista" omaan yhteisöönsä ja länsimaisen elämäntavan tutkimusta. Kenttätöo ryhdyttiin näkemään monimutkaisempaan ja moniulotteisempaan prosessiin, joka vaati antropologilta yhä enemmän oman kulttuuritaustansa häivyttämistä ja reflektiivistä tutkimusotetta. Paradigman muutos kesti kuitenkin kauemmin, sillä Stig Söderholmin mukaan moderniteetin ja tradition vastakkainasettelut jatkuivat kysymystenasetteluissa. (Söderholm 1997, 109.) Moderniteetilla ja traditiolla Söderholm viittaa diskurssiin, jolla muokataan käsityksiä uusista keksinnöistä ja innovaatioista. Traditio käsitetään perinteisenä, totuttuna toimintatapana, joka yleensä arvotetaan korkeammalle kuin moderniteettia, joka saattaa pitää sisällään myös eräänlaisen "turhuuden" vivahteen. Vastaavaa moderniteetin ja tradition vastakkainasettelua käytetään ajoittain mielestäni myös virtuaalitutkimukseen sen sijaan, että käsiteltäisiin sitä omana kokonaisuutenaan, jonka kautta olisi mahdollista tarkastella kuinka ihmiset tuottavat uusia ja ylläpitävät jo rakennettuja kulttuurisia malleja internetissä. Nämä mallit eivät suinkaan ole enää niin kutsuttujen tietokonenörttien tai nuorison kulttuuria, vaan 2010-lukua lähestyttäessä jo olennainen osa länsimaista elämäntapaa.

Virtuaali-etnografian kritiikissä on kuitenkin tunnutta unohtavan edellä mainitut seikat, sillä kritiikissä on korostettu kentän kasvotonta, ei-fyysistä, luonnetta. Tiedon objektiivisuuden edellytyksenä on informanttien kasvokkainen tapaaminen. Virtuaali-antropologiaa on tämän vuoksi kritisoitu nojatuoli-antropologiaksi, kentän häivyttämiseksi ja laiskuudeksi. (Friedman 2005; Lorenz 2005; Roff 2005.) Muun muassa Kerim Friedman kritisoi verkkoartikkelissaan *Armchair Anthropology in the Cyber Age?* (2005) virtuaali-antropologian yksipuolisuutta perinteiseen kenttätöökentelyyn verrattuna.

On the internet you only pay attention to what you want to pay attention to. I'm even pretty effective at eliminating any annoyances from SPAM or internet ads. While I do have e-mail and voice-chat with friends from Taiwan, when you sit with someone in a cafe drinking bubble tea, or in a restaurant drinking Taiwan Beer, things happen that are random and unexpected. (Friedman 2005.)

Friedman kuitenkin myöhemmin artikkelissaan myöntää, että internet-tutkimus tulee tulevaisuudessa vaikuttamaan antropologiaan hyvin paljon. Tällä tavoin Friedman haluaa pehmentää väitettään virtuaali-antropologiasta nojatuoli-antropologiana, jolloin virtuaalinen tieto olisi toissijaista tutkimustietoa. Tämän tyyppiseen asenteseen ovat

varmasti vahvasti vaikuttaneet myös verkossa leviävät markkinointitutkimusfirmat, jotka mainostavat antropologiaa uudeksi tavaksi selvittää kuluttajien tottumuksia. Virtuaaliantropologinen kuluttajatutkimus on heidän mukaansa ”vastaus” nopean, helpon ja globaalin markkinointidatan hankkimiseen, jolloin ”luotettavaa” tietoa esimerkiksi helsinkiläisestä katumuodista saadaan tarvitsematta matkustaa paikan päälle (kts. Trendwatching 2005).

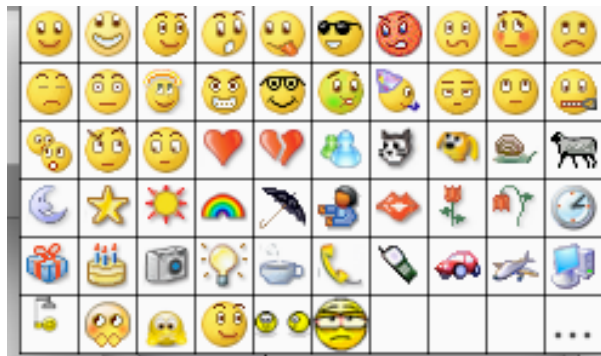
Virtuaaliseen kommunikaatioon ja toimintaan asetetaan usein mielikuvia negatiivien kautta, jolloin se on jollain tapaa ”vähempi” ja ”toissijainen” eikä vastaa todellisuutta. Tällöin nostetaan usein esille sensaationhakuksia yksityiskohtia siitä, miten internetissä miehet esittävät naisia tai naiset miehiä, solmivat virtuaaliavioliittoja virtuaalihenkilöiden kanssa tai ostavat oikealla rahalla virtuaalisia tavaroita (Boellstorff 2008, 27).

Edellä mainittujen näkökulmien mukaan hermeneuttista otetta ei voida soveltaa tietokoneen näytön rajaamaan niin kutsuttuun maailmaan, missä inhimillinen kontakti on häivytetty digitaaliseksi informaatioksi ja missä kuka vain voi olla mitä vain ja tieto on siten automaattisesti valheellista. Mielestäni tämä kritiikki edustaa melkein pä luterilaista työmoraalia korostavaa näkemystä siitä, että antropologin täytyisi aina työskennellä kaukaisessa maassa fyysisten ja henkisten voimiensa ääri rajoilla ponnistellen. Virtuaalimaailmaan ja reaali maailmaan sijoittuvaa tutkimusta ei mielestäni voi lainkaan verrata tällä tavalla, sillä tutkimus on aina tapauskohtaista ja vaatii sen vuoksi tapauskohtaiset menetelmät ja tutkimuskysymykset. Kasvokkaisen vuorovaikutuksen merkitystä korostamalla suljetaan silmät niiltä muutoksilta ja mahdollisuuksilta, jotka virtuaalitekniikat ovat tuomassa ja jo tuoneet mukanaan.

Edellä mainitsemani kritiikki pohjautuu 1980-luvulla alkaneeseen kasvottoman ja kasvokkaisen vuorovaikutuksen ominaispiirteitä koskevaan väittelyyn (Arpo 2005, 21–23). Näkökulma on mielestäni aikaansa jäljessä, sillä esimerkiksi uusimpien tutkimusten mukaan sosiaalisten medioiden käyttäjien vuorovaikutus ystävien ja perheen kesken on lisääntynyt ja se koetaan hyvin merkitykselliseksi (Wang & Wellman 2009). Sosiaalisten medioiden räjähdysmäinen kasvu parin viime vuoden aikana on myös osoitus niiden merkityksellisyydestä, jolloin kasvokkainen vuorovaikutus ei ole ensisijaista.

Virtuaalinen kommunikaatio on hyvin varhain alkanut kuitenkin hyödyntää erilaisia sovelluksia, joilla kasvokkainen viestintä voidaan kiertää. Varhaisimpana esimerkkinä ovat tekstin visuaalisia ominaisuuksia hyödyntävät sovellukset, kuten hymiöt (*emoticons, smileys*), jotka ovat muutamasta kirjoitusmerkistä muodostettuja merkkijonoja, joiden avulla tekstissä voidaan ilmentää eleitä, ilmeitä tai mielialoja (Sanastokeskus TSK. Tietotekniikan termitalkoot). Esimerkiksi merkkijono :-D tarkoittaa nauravia kasvoja, :(surua ja ;-) silmäniskua. Hymiöillä on voitu simuloida oikeita kasvoniilmeitä ja tuoda vuorovaikutukseen fyysisiä piirteitä, joita ilman pelkkä teksti saattaisi vaikuttaa persoonattomalta ja jopa tylyltä. (*Kuva 1.*)

Kuva 1: Esimerkki Microsoft Messenger MacBook -version hymiöistä. Hyvin pian hymiöiden keksimisen jälkeen palveluntarjoajat koodasivat visuaaliset versiot merkeistä, jolloin kirjoittamalla esimerkiksi :D Messenger-ohjelma laittaa keskustelukenttään nauravat kasvot. Kuva: Kuvakaappaus 3.12.2009, Anna Haverinen.



Internet on siis muun muassa sosiaalisen vuorovaikutuksen ja kommunikaation muoto eikä vain pelkkä teknologinen väline. Teknologiana internet kuitenkin myös muokkaa kulttuurisia rakenteita aina kielestä alkaen. Selvimmin tämä näkyy kielellisissä konnotaatioissa, jotka ovat usein hyvin fyysisiä, kuten ”olla netissä”, ”kirjoittautua sisään”, ”surffata”, ”mennä nettiin”. Ne ovat usein tiettyyn tilaan astumisen metaforia, jotka kielen kautta vaikuttavat myös mentaalsiin malleihin virtuaalimaailmasta. Virtuaalikommunikaatiosta siirtyy myös arkipuhuntaan erityispiirteitä, kuten verkkojuttelussa eli chatissa etenkin nuorison käyttämät lyhenteet ”OMG” (*oh my God*), ”LOL” (*laughing out loud*) ja ”ROFL” (*rolling on the floor laughing*).

Teknologiaa voidaan ajatella myös tekstinä, jolloin perinteinen hermeneuttinen tekstin tutkimus siirtyy käsitteelliselle tasolle. Tällöin tutkimuksen keskiössä on teknologian tuottaminen välineenä sekä sen kuluttamisen ja käytön kontekstit. Näiden kahden tekijän suhde toisiinsa muodostaa tulkinnallisen perustan sosiaalisille ja kulttuurisille konstruktiolle, jotka muodostuvat kyseessä olevan teknologian ympärille. Ihmiset tulkitsevat teknologiaa tekstinä suhteessa sekä teknologian tuottajiin että teknologiaan itseensä. Kontekstien tulkinta muodostuu tällöin välineellisesti. Internetin tuottajien ja kuluttajien välistä suhdetta on kuitenkin monimutkaisempaa tutkia, sillä se muuttuu ja elää jokaisen internetiin sisään kirjoittautumisen myötä, jolloin kokemukset saattavat jäädä pirstaleisiksi ja irrallisiksi. (Hine 2000, 34–35; Tuuva-Hongisto 2007.)

Pelitutkija Aki Järvinen on pohtinut virtuaalisen ja reaalisuhteita spatiaalisuuteen ja todellisuuskokemukseemme tietoverkoista. Käsitteellistämme Järvisen mukaan tietoverkkojen luomaa ja sisältämää tilallisuutta kielellisesti ja visuaalisin keinoin navigoidessamme linkkien kautta aina uusille sivuille. Järvinen vertaa tietokoneen käyttöliittymää ikkunaksi newtonilaiseen tila-avaruuteen, joka on oman elämistodellisuutemme ja virtuaalitodellisuuden välissä. (Järvinen 1999, 50.) Spatiaalinen hahmottaminen tapahtuu mentaalisten mallien avulla, eräänlaisena mielen maisemana, jonka avulla voimme navigoida sivuilla yhä uusiin ja uusiin tiloihin, jotka saattavat olla osa täysin toista sivustoa, mutta silti loogisesti yhteydessä aiempaan aiheytteen (Järvinen 1999, 50, 59) ”Fyysinen” sijainti internetissä voidaan myös sijoittaa IP-osoitteen mukaisesti, joka on sarja numeroita eli esimerkiksi 193.223.567.178. Osoite on verrattavissa karttakoordinaatteihin maapallon pinnalla, esimerkiksi Helsingin sijainti on 60° 10' 15" N, 24° 56' 15" E. Internet-verkkoon kytketyt tietokoneet voidaan paikantaa IP-osoitteen perusteella, ja tätä on käytetty hyödyksi hyvin monella tavalla, kuten verkkokeskustelupalstojen ylläpidossa.

Rakentaako IP-osoite kuitenkin fyysisen sijaintinsa avulla virtuaalista paikan ja tilan kokemusta? Asia ei ole aivan niin yksinkertainen. Järvisen (1999, 64) mukaan tietoverkossa navigoimista ei voida sijoittaa esimerkiksi kaksiulotteisen kartan pinnalle. Kantilaisen ajattelun mukaisesti havaintomme kohteet ovat merkitys- ja suhdejärjestelmiä, jotka liittyvät toisiinsa aistiemme kautta kolmiulotteisiksi objekteiksi ja edelleen ajallis-paikallisiin suhteisiin toisiinsa nähden (Kannisto 1998, 319; Kant 1997 [1783]). Tila-käsite liittyy siis yleisimmin rakennettuun, fyysiseen ympäristöön, vaikka se on luonteeltaan abstrakti ja subjektiivisidonnainen käsite. Esimerkiksi virtuaalinen muistomerkki tilana on subjektiivisesti tuotettu, mutta yhtäläillä konstruoitu, mikro- ja makrotason merkityksiä sisältävä yksityinen ja julkinen tila. Subjektiivisesti se voi näyttäytyä paikkana ja kollektiivisesti tilana.

Virtuaalinen tila onkin yksi hedelmällisistä näkökulmista tavoittaa virtuaalisessa vuorovaikutuksessa syntyviä merkitysrakenteita [5]. Tutkimuksessani nousi esille selkeästi kaksi tapaa nähdä virtuaalinen tilallisuus: fyysisen ja ei-fyysisen rinnastaminen tai vastakkainasettelu. Nämä kaksi näkökulmaa olivat taas suoraan verrannollisia siihen kuinka paljon henkilö on tottunut käyttämään internetiä. Yksi haastateltavistani, Sandy (44v.), esimerkiksi käyttää internetiä vain kerran viikossa sähköpostien lukemiseen ja kirjoittamiseen sekä muistomerkillä vierailuun. Kysyessäni häneltä, kuinka hän kuvailisi internetiä asiasta täysin tietämättömälle tai näkeekö hän sen kolmi- vai kaksiulotteisena, ei hän ymmärtänyt kysymyksiäni lainkaan. Hän liitti muistomerkkiin mystillisiä ominaisuuksia, sillä se oli hänelle ikään kuin kanava edesmenneen sisarensa luokse.

Virtuaalimaailmaan peilataan myös reaali maailmasta tuttuja mielikuvia ja käsitteitä, joiden avulla hahmotetaan virtuaalitodellisuutta. Virtuaaliseen muistomerkkiin esimerkiksi asetetaan samanlaisia käsityksiä kuin fyysiseenkin muistomerkkiin: se on kunnianosoitus edesmenneelle, ikuisesti virtuaalitilassa esiintyvä paikka, joka on samalla tavalla kenen tahansa nähtävissä ja saavutettavissa kuin fyysinen muistomerkki. Kukaan haastateltavistani ei kuitenkaan olisi tehnyt fyysistä muistomerkkiä, koska sen uskottiin olevan kallis, hankala ylläpitää eikä se kestäisi yhtä kauan kuin virtuaalinen versionsa. (Haverinen 2009.)

Tutkimustulosteni mukaan virtuaalista muistomerkkiä pidetään ikuisempänä kuin esimerkiksi fyysistä muistomerkkiä. (Kuva 2.) Sen halutaan olevan kunnioittava osoitus edesmenneen muistosta, paikka kokoontua ystävien ja sukulaisten kanssa, jakaa tunteita ja ajatuksia sekä kommunikoida edesmenneen kanssa monologin tavoin. Muistomerkkin käsitteellistäminen monimutkaistuu käyttäjän tottuneisuuden mukaan, sillä mitä olennaisempi osa internet on henkilön jokapäiväistä elämää, sitä monimutkaisemmin hän myös käsitteellistää sitä erilaisilla mielikuvilla ja kielellisillä konnotaatioilla. Internetiä kuvataan sanoilla ”loputon”, ”ääretön” ja ”ikuinen”, joilla usein käsitteellistetään myös tuonpuoleisuutta.

The screenshot shows the Memory-Of.com website. At the top left is the logo "Memory Of" with the tagline "Your Online Center for Healing". To the right is a search bar for memorials with fields for "First Name" and "Last Name", and a link for "Advanced Search". Below the search bar are links for "Create a Memorial", "FAQ", and "Contact Us". A horizontal bar displays "Anniversaries" for several people: Margaret Cordova (2/22), Nicholas Gilkinson (3/6), Daniel Roman (2/19), and Rickey Fuller (3). On the left is a vertical menu with options like "Create an Online Memorial", "How To", "Testimonials", "FAQ", "Gifts and Comfort", "Features", "Resources", "Forum", "Press", and "Contact Us". The main content area includes a "Create a Website" form with fields for "His/Her First name", "His/Her Last name", and "Web Address". To the right of this form is a promotional text about the site's services and statistics: "67,662 Memorials" and "2,788,405 Candles". Below this are icons for "LIBRARY", "GIFTS AND COMFORT", "FORUM", "LIVE PERSON CHAT", "ARTICLE ARCHIVE", and "CREATE WEBSITE". The "Latest Candles" section shows two memorial entries with dates and descriptions. The "New Memorials" section features three profiles: Dorothy Taylor (1943-2008), Caden Grimes (2007-2007), and Travis Gerron (1989-2008). At the bottom, there is a footer with navigation links and a copyright notice: "© 2007 LifeStageMedia Foundation Limited and content owners. All Rights Reserved."

Kuva 2: Memory-Of.com -sivuston etusivu. Etusivulla on hyödynnetty Flash-animaatiota sivuston yläpalkissa Anniversaries, jossa kulkee kuolinvuosipäiväänsä viettävien henkilöiden nimiä. Vasemmalla alhaalla on Latest Candles, jossa näkyvät reaaliajassa sytytetyt virtuaalikynttilät ja kirjoitetut osanotot. Kuva: Kuvakaappaus 27.2.2008, Anna Haverinen.

Virtuaalinen muistomerkki nähtiin myös eräänlaisena identiteetin jatkeena, virtuaalisena henkilöitymän. Tämä näkyi siten, että muistomerkkisivu voitiin personoida esimerkiksi edesmenneen ammatin, harrastusten tai poliittisen arvomaailman mukaan. Värit, musiikit, kuvat ja yksilöllinen ohjelmointikieli (vrt. HTML) mahdollistavat muistomerkin rakentamisen persoonalliseksi kokonaisuudeksi, joka edustaisi edesmenneen muistoa parhaimmalla mahdollisimmalla tavalla.

Elämyksellisyys ja mielikuvien luominen ovat olleet alusta saakka olennainen osa virtuaalitekniologiaa ja käyttäjien tapaa ilmaista omaa persoonallisuuttaan. Kotisivut, päiväkirjat (blogit), kuvagalleriat sekä *avatarit* eli verkkohahmot ovat vain esimerkkejä siitä, kuinka teknologisista sovelluksista voidaan muokata oman minän jatkeita. Kotisivut on haluttu tekijänsä näköisiksi, *avatareilla* ilmaistaan kulloisiakin mielialoja ja tunnelmia, tietokoneen käyttöliittymän voi personoida esimerkiksi väri- ja äänimaailmaltaan ja niin edelleen. Identifioimisprosessi on siis myös markkinoimiskeino, sillä ihminen tuo näin persoonallisuuttaan esineisiin ja käyttämäänsä hyödykkeisiin. Muistomerkkien konteksteissa tämä näkyy esimerkiksi onnettomuuspaikoilla, joille ihmiset tuovat kukkia ja kynttilöitä, sillä kyseistä paikkaa leimaa niiden ihmisten "henki", persoona, ja se onnettomuus, joka vei heidän henkensä.

Virtuaalisella kentällä

Suomalaisessa antropologiassa on vahva perinteisen kenttätötradition arvostus. Antropologin suorittama matka kentälle on siirtymärituaali, jossa tutkija irtautuu omasta yhteisöstään ja siirtyy tutkittavan yhteisön piiriin. Tutkija on uudessa maisemassa, tuoksujen ja hajujen, äänien ja värien ympäröimänä. Hänen tulee häivyttää oma kulttuurinen taustansa mahdollisimman perusteellisesti, jotta ei sotkisi havainnoimaansa omilla ennako-asenteillaan ja arvorakenteillaan. Virtuaalinen tila, kenttä, on sen sijaan hajuton ja mauton, digitaalisten äänien ja värien rakentama kaksiulotteinen näkymä tietokoneen näytöllä. Kuinka ihmeessä tätä tilaa voisi havainnoida antropologisesti?

Tässä näkökulmassa mielestäni unohdetaan antropologian syvin olemus: anthropos = ihminen, logos = tiede. Antropologia tutkii kulttuurista ihmistä, kulttuuri taas on ihmisen luomaa ja ylläpitämää. Internet on myös oma kulttuurinsa, teknologisen käyttöliittymän rajoissa ilmentyvä kulttuurinen kokonaisuus, jossa rajat reaalityodellisuuden ja virtuaalityodellisuuden välillä ovat suhteellisia. Ihminen kuljettaa mukanaan merkitystodellisuuksia myös aineettomaan tilaan, jolloin se voi rakentua pelkästään merkityksistä [6].

Virtuaalietnografia käytännössä

Antropologia pyrkii siis kokemuksen kautta ymmärrykseen, yksilötason merkitysten yhdistämisestä kokonaisuuteen ja holistiseen näkökulmaan. Etnografian avulla pyritään tavoittamaan ilmiön rakenne ja ominaisuudet. Tällöin se toimii eräänlaisena tutkimuksen muurattuna kivijalkana, joka vastaa kysymyksiin kuka, missä ja miten. Analyysi taas on tutkimuksen seuraava vaihe, joka vastaa kysymykseen miksi.

Christine Hinen teosta *Virtual ethnography* (2000) pidetään yhtenä virtuaaliantropologisen kenttätöön perusteoksista. Hine käsittelee teoksessaan virtuaalietnografiaan liittyviä haasteita ja kertoo kuinka hän on ratkaissut ne omassa tutkimuksessaan. Hinen mukaan tulkinta ei muodostu pelkästään tutkijan jälkityöstä kentältä paluun jälkeen vaan olennainen osa etnografiaa on itse tutkimusprosessin ja siten kenttätöskentelyn auki kirjoittaminen. Tutkijan täytyy esitellä ja perustella

tekemänsä valinnat, kertoa kuinka on päätenyt loppupäätelmiinsä ja huomioida, onko tutkimuksessa tapahtunut mahdollisesti vinoutuma esimerkiksi hänen omien ennakkokäsitystensä vuoksi. Tällä tavoin muodostuvat tutkijan auktoriteetti ja tutkimuksen validiteetti. (Hine 2000, 45.)

Hine korostaa siis virtuaalisessa tutkimuksessa tutkimusprosessin avaamista ja itsereflektiivistä näkökulmaa, jotta tutkimustulokset olisivat perusteltuja. Vastaavaa näkökulmaa korostaa myös Outi Fingerroos artikkelissaan *Refleksiivinen paikantuminen kulttuurien tutkimuksessa* (2003). Fingerroosin mukaan tutkijan reflektiivisen paikantumisen tarkoituksena on tutkijan ja tutkimuksen läpinäkyvyys koko tutkimustekstissä. Virtuaalitutkimuksessa tämä on mielestäni erityisen perusteltua, sillä tutkijan oma teknologinen osaaminen saattaa hämärtää kyvyn samaistua henkilöön, joka ei käytä internetiä juuri ollenkaan ja joka saattaa liittää siihen hyvin voimakkaita negatiivisia ennakkoluuloja ja uskomuksia.

Antropologi Andreas Wittel taas korostaa virtuaalitutkimuksessa tulkinnan ja etnografisen havainnoinnin yhtäaikaista. Wittel viittaa Clifford Geertzin (2000 [1973]) ajatuksiin tiheän kuvauksen (*thick description*) muodostumisesta kentällä eikä kotona päätteen äärellä, jatkuvana tutkimuksen aikana suoritettavan prosessina, jolloin havainnointi ja tulkinta ovat yhtäaikaista. Wittelin mukaan Geertzin lähestymistapa tiheään kuvaukseen on kuitenkin semioottinen eikä sen vuoksi ole mielekkäästi sovellettavissa kaikkeen tutkimukseen. Internet-verkoston tutkimus saattaa jäädä ohueksi kuvaukseksi, mutta tällöin tutkimusta määrittää ensisijaisesti tutkimuskohteen luonne. (Wittel 2000.)

Hine kiinnittää siis huomiota tutkijan auktoriteetin rakentamiseen, joka muodostuu dialogista tutkijan ja etnografian lukijan välillä. Painopiste on kokemuksessa (*experience*), jonka tutkija on kentällä saavuttanut. (Hine 2000, 46.) Wittel taas keskittyy etnografisen tutkimustilan rakentamiseen, joka Wittelille on kenttätöön kohteen raamittamista ja tutkimuksellisen tilan kokemista (Wittel 2000). Sekä Wittelin että Hinen näkemykset puolustavat paikkaansa juuri internet-tutkimuksessa, sillä tutkijan suhde työskentelytilaansa ja virtuaalitilaan on yhtä lailla myös tutkittavissa tilallisista näkökulmista, samoin kuin haastateltavieni kokemus virtuaalisuudesta. Myös virtuaalinen tutkimustila on rajattava tutkimuksen sisään, samoin kuin reaali maailmassa tapahtuva tutkimus.

Virtuaalisen ja fyysisen kenttätöön peruseriaatteet ovat siis hyvin samankaltaisia. Tutkijan on yhtä lailla tunnettava tutkimuskohteensa luonne, eli tässä tapauksessa sen teknologiset, kulttuuriset sekä sosiaaliset ulottuvuudet. Ymmärtääkseen esimerkiksi virtuaalinen muistomerkkisivusto on niin suosittu käyttäjiensä keskuudessa tulee tutkijan hahmottaa myös kuinka se on rakennettu, sillä jokaisella palvelulla, piirteellä ja ominaisuudella on tarkkaan mietitty funktio, jonka sivuston ylläpitäjät ovat koodanneet. Tästä syntyy visuaalinen houkuttelevuus (rauhottavat pastelliset sävyt, jotka sopivat surutyöhön), saavutettavuus (tekstiviesti-/sähköposti-ilmoitus uudesta viestistä muistomerkillä) sekä käytettävyys (kuinka helposti personoitavissa kuvilla, videoilla, tekstillä tai äänileikkeillä). Tämä taas lisää käyttäjämäärää sekä sivustoon käytettävää aikaa ja resursseja, eli käyttäjien sosiaalista ja kollektiivista kokemusta, jotka motivoivat käyttämään palvelua.

Osa internetin tutkijoista on myös tavannut tutkittaviaan holistista näkemystä tavoitellessaan, mutta Hine puuttuu tähän kärkkäästi. Hänen mukaansa tutkittavien tapaaminen kasvotusten asettaa tutkijan epäsymmetriseen asemaan, sillä hän ei voi ottaa erivapauksia kommunikoidakseen heidän kanssaan. Yksilötasolla tutkittaessa tämä olisi hedelmällinen toimintatapa, mutta tällöin tutkimuskysymykset koskisivatkin yksilön omaa kokemusta virtuaalisesta yhteisöllisyydestä teknologisen mediumin välityksellä. (Hine 2000, 48.) Olen hänen kanssaan samaa mieltä, mutta korostaisin silti edelleen tutkimustapojen määrittelemistä tutkimuskohteen kautta. Hinen teosta luettaessa on muistettava, että hän tutki virtuaalista yhteisöllisyyttä ja kommunikaatiota, joten Haastateltavien tapaaminen ei olisi ollut välttämättä mielekästä, jos tutkittavat itse edes eivät ole tavanneet toisiaan kasvokkain.

Kokonaisvaltaista näkökulmaa tavoitellessa tutkimustapojen monimuotoisuus on siis tarpeen, jotta internetin tapaisen sekalaisen aineiston erilaiset kontekstuaalisuudet voidaan huomioida. Tämä on kuitenkin aina tutkimuskohteesta riippuvaista ja siksi suhteellista. Oma aineistoni painottui multimediaan, sillä se sisälsi videota, äänileikkeitä, *Flash*-animaatioita ja tekstiä. Tutkimuskysymykseni koskivat kuitenkin kokemusta, jolloin haastateltavieni tapaaminen kasvokkain olisi mielestäni tuottanut lisää tietoa. Heidän kokemustaan tavoitellessani tein kuitenkin osallistuvaa havainnointia jokaisella kolmella muistomerkkisivustolla. Lisäksi tein virtuaalimuistomerkin edesmenneelle isälleni. Ymmärtääkseni tutkittavien kokemusta peilasin omia kokemuksiani ja käsityksiäni muistomerkeistä. Digitaalisten kulttuurien ymmärtäminen, niissä toimiminen ja niiden historiallisen sekä kulttuurisen kontekstin tunteminen oli myös osa holistista ja kontekstisidonnaista näkökulmaani. Siksi käytin tutkimuksessani myös triangulaatiota, jolloin pystyin saavuttamaan tutkimuskohteesta kokonaisvaltaisemman kuvan.

Hypertekstin havainnointi

Virtuaaliset tilat ja hypertekstin merkitysulottuvuudet asettavat uudenlaisia haasteita myös kenttätöön osallistuvalla havainnoinnilla. Virtuaalista tilaa ei voi havainnoida täsmälleen samoin kuin reaalista tilaa vaan olemme rajoitettuna tietokoneen kaksiuulotteiseen näyttöön sekä kulloisenkin kohteen visuaaliseen käyttöliittymään eli ohjelmointikieleen. Virtuaalisen tilan havainnointi on ongelmallista jo pelkästään informaatiotulvan nopeuden vuoksi. Esimerkkinä voidaan käyttää aineiston- ja tiedonhakuna palvelevaa *Google*-hakupalvelinta. Hakukenttään syötetään kohteen nimi, jonka jälkeen avataan hakuosumien sivu, joita voi olla jopa miljoonia. Tältä sivulta valitaan palvelimen ehdottamien linkkien kautta edelleen lisää sivuja, joiden soveltuvuus ratkaistaan suhteellisen nopeasti silmäilemällä sivulta avautuvaa tietoa. Linkeissä voi palata taaksepäin, avata uusia hakuikkunoita sekä selailta useita sivuja samanaikaisesti. Informaatiotulva on siis valtava.

Hakupalvelin suorittaa ennakkoon sivujen sisältämien merkitysten yhdistämisen hakusanoihin, jolloin palvelimen käyttäjälle jää vastuu sivujen oikeellisuuden tarkistamiseen. Muistomerkki-hakusanoilla sain satoja tuhansia osumia, joista yleisesti ensimmäisen sivut osumat olivat olennaisia. Joskus kuitenkin etsittävä sivuston asettamat hakusanat saattavat olla erikoisia tai jopa puutteellisia, jolloin sivuja voi olla vaikea löytää. Yhtä lailla hakusanalla saattaa löytyä täysin

sopimattomia sivuja, kuten pornoa. Muistosivuja etsiessäni käytin pääasiassa neljää hakusanayhdistelmää, joiden osumat olivat relevantteja tutkimukselleni:

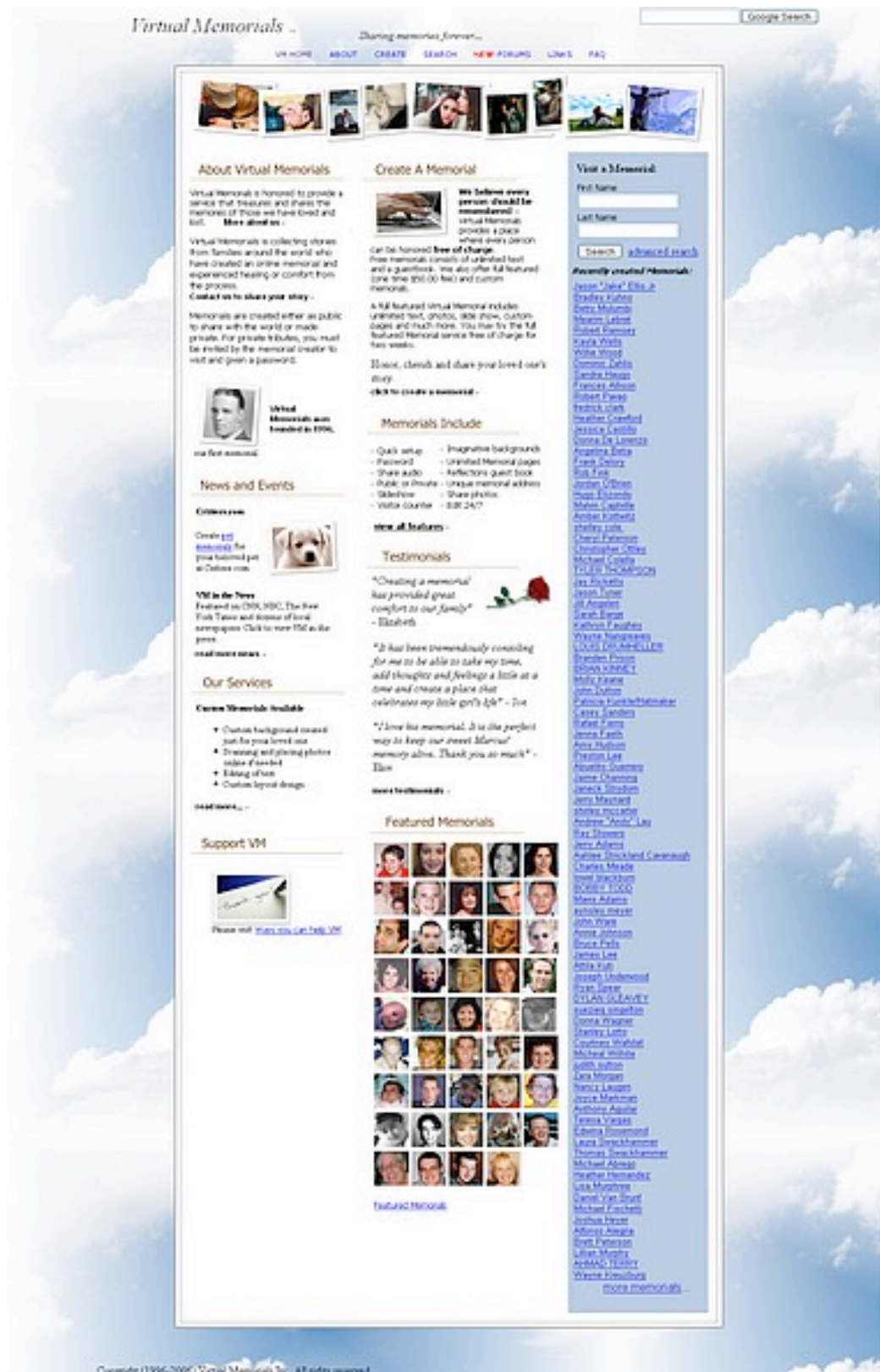
- *memorial site*
- *memorial website*
- *online memorial*
- *virtual memorial*

Hakusanayhdistelmät määrittävät tutkimusaineiston keruuta perustavanlaatuisella tavalla. Väärät hakusanat tuottavat vinoutunutta aineistoa, jolloin esimerkiksi virtuaalimuistomerkit ilmiönä saattavat jäädä pintapuoliseksi, jos olisin keskittynyt hakusanoissani vain yhteen tai kahteen. Hakusanat voivat tuottaa myös tuloksia, jotka kertovat ilmiöstä vain kontekstinomaisesti, kuten esimerkiksi artikkelit tai kotisivut, joilla sana *memorial site* esiintyy. Myös hakupalvelimen valintoja on hyödyllistä kyseenalaistaa, sillä esimerkiksi *Google*-hakupalvelin ei tavoita läheskään kaikkia miljardeja sivustoja, joita internetissä esiintyy.

Tutkimusmateriaalia etsiessäni törmäsin muistomerkkisivuihin, jotka olivat HTML-kieleltään alkeellisia, sillä niitä ei käsittäkseni ylläpitänyt mikään organisaatio. Kyseiset sivut oli tarkoitettu väkivaltauhrien vanhemmille ja läheisille, jolloin sivuilla oleva materiaali oli äärimmäisen tunnepitoista ja aggressiivista, jota oli korostettu suurella kirjainkoolla, huutomerkkeillä ja eri väreillä. Tämän tyyppinen aineisto ei soveltunut omiin tarkoituksiini spesifin luonteensa vuoksi. Internetiin on hyvin helppoa kenen tahansa tehdä oma kotisivu, jonne voi tuottaa millaista materiaalia tahansa, minkä vuoksi törmäminen esimerkiksi marginaaliryhmien väkivaltaan yllyttäviin sivuihin on helppoa. Vastaavaa tuskin tulisi kasvokkaisessa tutkimuksessa eteen, mutta itselleni tästä oli lähinnä hyötyä ilmiöön tutustumisen kannalta, jolloin olin tietoinen myös tämän tyyppisestä toiminnasta virtuaalimaailmassa.

Kuten olen aiemmin korostanut, internetiä tutkittaessa verkkoteknologian perusteiden ymmärtäminen auttaa hahmottamaan sivustojen ja niiden sisältämän toiminnan kontekstuaalisuutta. Tässä tapauksessa siis tutkija omaa jo tietyllä tavalla natiivin kokemusta, jos hän ymmärtää entuudestaan keskustelupalstojen hierarkiat, vastaustapojen merkitykset sekä tekstilyhenteet, joita keskustelussa usein käytetään. Myös sivun rakentajan, kehittäjän ja markkinoijan näkökulmat ovat eduksi, sillä tällöin käyttäjän toimintaa voidaan ymmärtää sen kautta millaiset puitteet toiminnalle on rakennettu.

Tutkimani kolme muistomerkkisivua olivat ominaisuuksiltaan suhteelliset erilaiset. Vanhin niistä *Virtual Memorials*TM (<http://www.virtual-memorials.com/>) on perustettu jo 1996 ja se on visuaaliselta ja teknisiltä ominaisuuksiltaan yksinkertaisin (Kuva 3.). Sivusto ei käytä *Flash*-animointia lainkaan ja multimediaan liittyy ainoastaan muistomerkkisivulle laitettava taustamusiikki.



Kuva 3: Virtual MemorialsTM-sivuston etusivu. Sivusto on palvelultaan yksinkertainen ja sen vuoksi myös edullisin tutkimistani sivustoista. Muistomerkkejä voi hakea joko edesmenneen nimellä, löytää viimeisimpien joukosta etusivulta (teksti- ja kovalinkit) tai selaamalla. Kuva: Kuvakaappaus 27.2.2008, Anna Haverinen.

Vuonna 2006 perustettu *Memory-Of.com* (<http://www.memory-of.com/Public/>) on sivustoista nuorin ja ominaisuuksiltaan suhteellisen monipuolinen. Sivuille voi laittaa animoituja kuvakollaaseja, taustamusiikkia sekä muistomerkkisivulle voi lisätä omia valintaisia animaatioita. Sivujen oheispalvelut ovat runsaat. Tarjolla on surulahjoja ja kirjallisuutta sekä tulossa oleva verkkojutteluominaisuus. Sivuille voi lisätä videoita läheisestään tai suosikkiaiheista (muun muassa *YouTube*-videopalvelusta) sekä omia äänileikkeitä (muusikoiden suosimaa).

Last Memories (<http://www.last-memories.com/>) on monipuolisin tutkimistani muistomerkeistä, sillä se painottaa sosiaalisen median mahdollisuuksia tarjoamalla erilaisia ristikkäispalveluita. (Kuva 4.) Vierailijat voivat mainostaa muistomerkkisivua ystävilleen sivun laidasta löytyvän mainostuspalkin avulla [7] sekä kirjautua postituslistalle, jolloin saa sähköpostiviestin aina kun muistomerkkiä päivitetään. Muut ominaisuudet ovat samat kuin edellä mainituissa, mutta lisäksi sivulle voi lisätä verkkojutteluominaisuuden, jolloin ystävien ja perheen kanssa voi keskustella muistomerkillä reaaliajassa. Sivun ulkonäön voi rakentaa itse HTML-kielillä tai valita runsaista malleista. Sivun näkyvyyttä *Google*-hauissa voi lisätä kirjanmerkkitoiminnolla, jolloin vierailijat voivat yhdellä klikkauksella mainostaa sitä sosiaalisissa medioissa kuten esimerkiksi *Facebook*-yhteisöpalvelussa tai *Delicious*-linkkipalvelussa. (Kuva 5. & 6.)

Edellä mainitsemani ominaisuudet ovat vain murto-osa siitä miten esimerkiksi virtuaalisia muistomerkkisivuja käytetään. Muistomerkkisivut ovat kasvava ilmiö, jonka suosio näyttää perustuvan juuri teknologisten sovellusten monipuolisuuteen. Sen vuoksi esimerkiksi *YouTube*-videopalvelun tai *Facebook*-yhteisöpalvelun tutkiminen vaatii kykyä hallita valtavia määriä elektronista aineistoa sekä niiden sosiaalis-kulttuuristen merkitysten ymmärtämistä. Tämän vuoksi korostan siis myös palvelun tarjoajan näkökulmaa, sillä ilman palvelua ei ole toimintaa ja jokaiselle ominaisuudelle on tarkkaan harkittu motiivi.

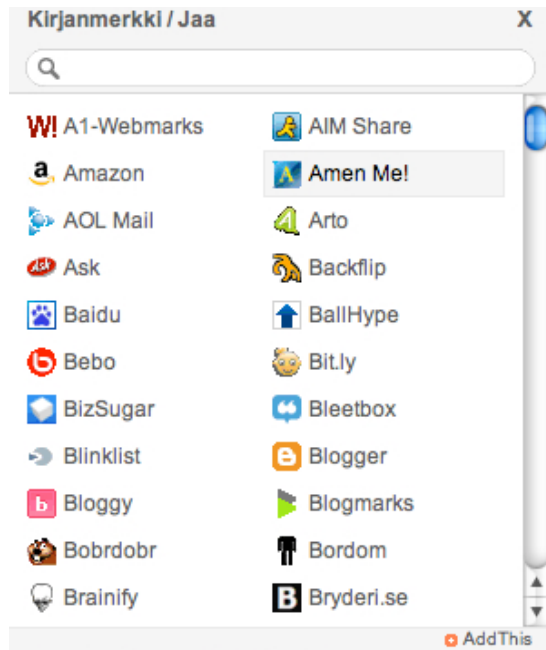
Aineiston hallinnassa voi kuitenkin käyttää myös perinteisen kenttätöön apuvälineitä, kuten valokuvausta ja videointia. Valokuvauksessa toimii *ScreenShot*-ominaisuus eli kuvakaappaus (Techterms 2006), jolloin voidaan tallentaa kuvana kulloinenkin näytöllä esiintyvä näkymä valokuvan tavoin. Sen näkymä on oikean kameran näkökulman tavoin rajautunut näytön raameihin, jolloin sivua vierittämällä saadaan uusi näkymä, täsmälleen samoin kuin siirtämällä oikeaa kameraa uuteen kohteeseen. Havainnointitapahtuman voi tallentaa myös videolle tätä varten kehitetyillä ohjelmilla (esim. *GameCam*), jotka tallentavat koko havainnointitapahtuman niin kauan aikaa kuin on tarpeen. Tällöin havainnointitapahtumaan on mahdollista palata myöhemmin ja tarkistaa tai tehdä muistiinpanoja. Tästä on erityisesti hyötyä reaaliaikaisessa vuorovaikutuksessa, kuten verkkopeleissä tai verkkojuttelua eli chatia tutkittaessa, jolloin reaaliaikaisen informaation tulva on suurin ja vaikein tallentaa.

The screenshot shows the homepage of Last-Memories.com. At the top, there's a navigation bar with the site name and a search bar. Below that, there are sections for 'RECENT MEMORIALS' featuring photos of people, a 'CREATE MEMORIAL' form with fields for name and website, and a 'TESTIMONIALS' section with a user testimonial. There are also sections for 'FEATURES' and 'OTHER MEMORIAL SERVICES' like 'MEMORIAL VIDEO', 'FAMILY TREE', and 'MEMORIAL BOOK'. The footer contains copyright information and navigation links.

Kuva 4: Last Memories -sivuston etusivu. Flash-animointia on hyödynnetty myös yläpalkissa, jossa oikealta vasemmalle vierii viimeisimpien muistomerkkisivujen nimiä. Recent Memorials avautuu kirjan sivujen kaltaisesti, jossa nimien sijasta käytetään muistomerkkisivulla olevaa pääkuvaa (profiilikuvaa) edesmenneestä. Erityistä mielenkiintoa sivuihin verrattuna on myös ilmainen kuolinilmoitusten mahdollisuus, muistomerkkisivusta taas joutuu kahden viikon koeajan jälkeen maksamaan. Kuvakaappaus 27.2.2008, Anna Haverinen.

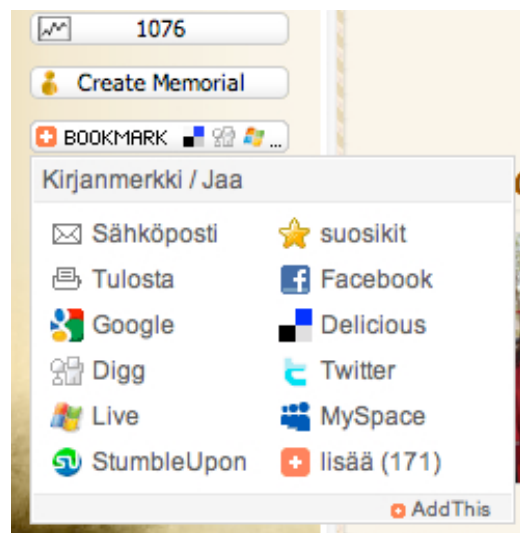
Kuvakaappauksessa ja videotaltioinnissa on kuitenkin aina otettava tarkkaan huomioon onko sivusto saavutettavissa ilman kirjautumista (eli onko se julkisesti saavutettavaa materiaalia), kielletäänkö sivuston käyttöohjeissa vastaava tutkimuskäyttö ja onko tallennettava kohde tekijänoikeuslain suojaama. Yhdysvaltojen tekijänoikeuslainsäädännön mukaan tutkimuskäyttöön tallennettavat kuvakaappaukset ovat sallittuja lainsäädännön *Fair Use* -osion mukaan, joka kieltää kaupallisen käytön (Stanford University Libraries 2007). Hyvän tavan mukainen käyttö viittaa ei-herjaavaan, ei-kaupalliseen ja kohteen tekijää kunnioittavaan käyttöön. Kuvakaappattavaan tai videoitettavaan kohteeseen on aina viitattava

asianmukaisesti ja tarkasti, jolloin vältetään mahdolliset ristiriidat. Jotkut kansainväliset julkaisut eivät myöskään hyväksy kuvakaapattuja kuvia artikkelien kuvitukseksi, jolloin on noudatettava heidän omaa julkaisuohjelmaansa.



Kuva 5: Sivun reunaan laitettava Bookmark-toiminto, joka avaa kuvalinkkien avulla eri sosiaalisten medioiden palveluja, joissa muistomerkkisivua voi mainostaa. Yleisimmät näkyvät tässä, linkki "Lisää.. (171)" avaa uuden ikkunan keskelle ruutua, jossa näkyvät kaikki yli 170 vaihtoehtoa. Kuvakaappaus 4.11.2009, Anna Haverinen, Last Memories (<http://www.last-memories.com/>)

Kuva 6: Keskelle avautuva ikkuna, jossa näkyvät kaikki tiedut sosiaalisen median vaihtoehdot. Kuvakaappaus 4.11.2009, Anna Haverinen, Last Memories (<http://www.last-memories.com/>)



Anonyymiyden kaksiteräisyys – virtuaalitutkimuksen eettisyysongelmia

Kuten kaikessa (antropologisessa) tutkimuksessa, myös virtuaalitutkimuksessa on otettava huomioon, mitä riskejä tai ongelmia se voisi tuoda mukanaan. Internetin tutkimusta velvoittavat samat säännöt ihmisoikeuksista ja tutkimusetiikasta kuin mitä tahansa muutakin tutkimusta, ja siksi on otettava huomioon henkilötietolain ja tekijänoikeuslakien asettamat puitteet sekä tiedostettava oman tutkimusalansa asettamat eettisen tutkimuksen ohjenuorat.

Internet näyttää olevan liminaalitila yksityisyyden ja julkisuuden suhteen. Omien henkilötietojensa hallinta on yhä vaikeampaa, mikä näkyy pelkästään yksinkertaisella kokeella, jossa hakee *Google*-hakupalvelusta oman nimensä. Varmastikaan suuri osa tuloksista ei ole saanut suostumustasi. Internetiin tuotetaan aineistoa nopeasti ja sitä harkitsematta, erityisesti sosiaalisissa medioissa, minkä vuoksi yksityisyyden ja julkisuuden problematiikka onkin yksi yleisimmistä internetiin liitettyistä kysymyksistä.

Arja Kuula on kirjoittanut virtuaalitutkimuksen eettisistä ohjesäännöistä. Vaikka tutkimusta säätelee tietty lainsäädäntö, joutuu tutkija silti aina päättämään joitain seikkoja tapauskohtaisesti. Vuonna 1999 voimaan astunut henkilötietolaki määrittää tarkasti, sillä se kattaa tutkimusprosessin aina aineiston keräämisestä sen analysointiin ja arkistointiin saakka. Laki on säädetty vuoden 1995 Euroopan unionin direktiivin pohjalta, mutta tieteelliseen tutkimuskäytäntöön sitä ei ole vielä kirjaimellisena sovellettu. Suurimpana vaarana ja ongelmana pidetään tietämättömyyden vuoksi tapahtuvaa henkilötietovuotoa tai -rikkomusta, minkä vuoksi lakipykälien kirjaimellisen opiskelun sijasta on korostettu anonyymiteettia. (Kuula 2006, 13.)

Kuulan ohjenuorissa on kuitenkin ristiriita. Vaikka tutkimieni muistomerkkisivustojen palvelimet eivät sijaitse Suomessa vaan Yhdysvalloissa, Tsekin tasavallassa ja Iso-Britanniassa, sitoi tutkimustani silti EU-maissa voimassa oleva lainsäädäntö, jonka mukaan yksittäisten henkilöiden tunnistetietojen tallettaminen internetistä edellyttää aina tutkimuslupaa heiltä itseltään eikä ihmistä saa tutkia salaa, kuten Kuula (2006, 193) ohjeistaa. Tässä ohjeistuksessa on kuitenkin ristiriita. Hän kirjoittaa myös ettei tutkimuslupaa aina kuitenkaan tarvita, jos kyseessä on avoimesti ja anonyymisti tavoitettava sivu, kuten nimimerkillä esiintyvä blogi tai muu kotisivu. Kuulan mukaan tutkimusluvan pyytäminen tai tutkimuskohteen ylläpitäjän tiedottaminen tutkimuksen alaisuudesta osoittaa kuitenkin hyvää tieteellistä käytäntöä. Myös tekijänoikeudellisista syistä sivustoihin pitää viitata normaalein viitetiedostoin. (Kuula 2006, 188.)

Omassa tutkimuksessani oli huomioitava sivustojen sisältämät henkilötiedot: nimet, syntymäajat ja -paikat, sukulaisuussuhteet sekä mahdolliset työpaikat. Kuten aikaisemmin kirjoitin, yksittäinen henkilö ei välttämättä edes kykene nykyään täysin hallitsemaan itsestään löytyvää informaatiota, sillä aina ei välttämättä muisteta kysyä asianosaisilta lupaa kuvien laittamisesta internetiin tai nimen esiintymisestä kokouspöytäkirjassa, joka laitetaan esille virtuaalisesti. Omassa tutkimuksessani keskeistä oli sivujen julkisuus. Kokeilin myös hakea muistomerkkejä edesmenneen nimellä varmistaakseni niiden julkisuuden.

Yksi internetin suosion syistä on ehkä sen mahdollistama anonyymiys, erilaisten virtuaali-identiteettien mahdollisuudet ja oman henkilöllisyytensä salaaminen. Tutkimani virtuaaliset muistomerkkisivut ovat kuitenkin erikoinen vastakohta tälle anonyymiydelle, sillä sivustot on omistettu edesmenneen omalla nimellä ja löytyvät myös tätä kautta. Tutkimuksessani tuli myös esille selkeä tahto julkisuuteen, joka palvelisi edesmenneen muiston julkituomista mahdollisimman hyvin, läheisten ja ystävien tavoittamista sekä sivun saavutettavuutta yleisesti. Yksi haastateltavistani ei silti tiennyt, että muistomerkkisivun voisi suojata salasanalla, mutta ei silti tämän tiedon jälkeenkään ollut halunnut tekemään sitä, koska se ”*would be a pain*”, eli olisi vain hankaloittava tekijä. Toisaalta, edesmennyt itse ei välttämättä eläessään olisi ollut tietoinen, että hänen kuviaan tai tietoja hänestä jaetaan julkisesti hänen kuolemansa jälkeen. Voi olla, että tämä tulevaisuudessa otetaan huomioon esimerkiksi testamenteissa.

Haastateltavieni anonymiteetin säilyttämiseksi käytin kuitenkin heistä ainoastaan etunimiä. En myöskään julkaissut heidän muistomerkkisivujensa URL-osoitteita tutkimuksessani, sillä en tutkinut niitä yksilöllisesti, vaan ilmiöitä kokonaisuutena ja muistomerkkien tekijöiden kokemusta virtuaalisista muistomerkeistä. Siksi en kokenut tarpeelliseksi yksilöidä edesmenneitä enkä muistomerkkien luojia tunnistettavalla tavalla, vaikka muistomerkkisivut olivat tietoisesti julkisesti saavutettavissa.

Tutkittavien anonymiteetti voi olla myös tutkijan tekemä valinta, jos se palvelee heidän yksityisyyttään henkilökohtaisissa tai tabuissa aiheissa. Esimerkkinä varhaisesta tutkimuseettisestä valinnasta voidaan mainita Elizabeth Reidin tutkimus *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities* (1994). Se käsittelee virtuaaliyhteisö MUDeja (*MUD = Multi User Dungeon*), joihin kuka tahansa kykeni rekisteröitymään nimimerkillä. Käyttäessään suoria lainauksia teksteistä tai osallistujien puheista Reid pyysi aina käyttäjiltä luvat. Hän myös päätti jättää kertomatta seksuaalisen hyväksikäytön uhreille tarkoitetun sivuston osoitetta, jotta tutkimuksessa mahdollisesti esiintyvien tietojen mukaan ei niitä voitaisi yhdistää kehenkään todelliseen henkilöön. Reidin perustelut tälle päätökselle pohjasivat henkiseen vallankäytön mahdollisuuteen virtuaalisessa maailmassa. Tein itse vastaavan eettisyyteen ja aineiston rajaukseen perustuvan valinnan jättäessäni pois muistomerkkisivustot, jotka oli perustettu väkivaltauhrien omaisia varten.

Haastatteluni suoritin sähköpostikyselyillä, sillä minulla ei ollut mahdollista keskustella kasvokkain. Haastattelupyynnötä lähettäessäni kerroin aina yliopisto-organisaationi tiedot, tutkimukseni tarkoituksen, mahdolliset jatkotoimenpiteet, sekä sen, kuinka haastateltavat tulisivat näkymään tutkimuksessani. Tällä tavalla tutkittavat kykenivät harkitsemaan, millaisia tietoja itsestään antoivat. Ongelmallista sähköpostikyselyssä tietysti on se, että väärinkäsitysten mahdollisuus lisääntyy. En välttämättä tiedä, mitä kaikkea tutkittavat ovat jättäneet vastauksistaan pois, kun taas kasvokkaisessa haastattelussa minulla olisi edes mahdollisuus huomata, jos he empivät vastauksiaan. Kuriositeettina kerrottakoon, että yksi haastateltavista etsi minut *Facebook*-yhteisöpalvelusta ja tällä tavalla halusi varmistaa olenko varmasti oikea henkilö enkä roskapostin lähettäjä.

Internet voi siis mahdollistaa myös tutkijan näkymättömyyden tutkittavien näkökulmasta, joka on toisaalta ristiriidassa *American Anthropologist Associationin* antaman eettisen tutkimusohjeistuksen kanssa, joka korostaa tutkijan roolin ja tutkimuksen teon näkyväksi tekemistä (American Anthropologist Association 1998). Tutkijan tulisi tuoda tutkimuksensa mahdollisimman julki, ellei se vahingoita hänen informanttejaan.

Entä jos tutkimuksen tekeminen vahingoittaa itse tutkijaa? Ääritapauksissa saattaa myös nousta esille vaikeita ongelmia tutkijan näkyvyyden suhteen, kuten David Hakken kertoo omasta kenttätööstään 1990-luvun alussa erilaisilla pohjoismaisilla keskustelupalstoilla. Hakken havaitsi erään pahantahtoisen kollegan seuranneen hänen kenttätöötään. Lopulta tämä alkoi mustamaalata Hakkenia ja paljasti hänen henkilöisyytensä keskustelupalstoille, jolloin jopa alkoi kiertää huhuja Hakkenin osallisuudesta Klu Klux Klaniin. (Hakken 1999, 36–37.) Tämän kaltainen ääriesimerkki on ehkä harvinaisuus, mutta esimerkiksi nuorison internet-kiusaaminen on nykypäivänä valitettavan yleistä, eivätkä kunnianloukkaussytyt keskustelupalstojen kommentoijia kohtaan ole harvinaisuuksia [8].

Internet – uusi Trobriand?

Vaikka internet alunperin suunniteltiin maanpuolustustarkoituksiin, muuttui se kylmän sodan jälkeen hyvin nopeasti kaupalliseksi (Gere 2006, 71). Yritysmailmasta siitä on etenkin länsimaisessa maailmassa tullut nopeasti osa arkipäivää monipuolisten sosiaalisten ominaisuuksiensa vuoksi, sillä internetissä on mahdollista vuorovaikuttaa ajallis-maantieteellisistä eroavaisuuksista huolimatta sekä kokea yhteisöllisyyttä myös aiemmin marginaalisten aiheiden ympärillä. Silti asenteita ja ajatuksia internetiä kohtaan leimaa edelleen uutuuksien ajattelu ja sen marginaalistaminen vain teknologiseksi välineeksi. Välineellisyys on toki yksi mahdollisista näkökulmista, joilla selvittää virtuaalisuuden muokkaamia arjen käytäntöjä, mutta ei kerro kaikkea virtuaalitekniikan ulottuvuuksista.

Kansainvälisellä tasolla virtuaalianthropologista tutkimusta on tehty jo melkein kahdenkymmenen vuoden ajan, mutta suomalaisessa viitekehäyksessä tiedepolitiikka ja mittavat yliopistouudistukset ovat varmasti osaltaan vaikuttaneet asiaan. Antropologian opiskelumahdollisuuksia on muun muassa vähennetty 2000-luvun puolivälin jälkeen ja uudet tutkimusnäkökulmat juurtuvat hitaasti resurssien puutteen vuoksi. Sosiaali- ja informaatiotieteissä tämä ei kuitenkaan ole ollut este, minkä vuoksi virtuaaliseen tutkimukseen tulisi kannustaa yhä enemmän myös antropologiassa ja sen sisäsihteissä.

Virtuaalisen kokemuksen havainnointi ei ehkä ole perinteisten antropologisten kenttätömenetelmien mukaista, jolloin koko kehon ruumiillinen kokemus perustuu useiden aistien yhtäaikaan työskentelyyn. Virtuaalinen tila on sen sijaan abstrakti, tietokoneen näytöllä esiintyvä kaksiuulotteinen elementti, jonka fyysisuus sijaitsee kielellis-symbolologisissa konnotaatioissa, kuten esimerkiksi "keskusteluhuone", "kotisivu", "kirjoittautua sisään" ja "surffata". Virtuaalinen kokemus ja tilallisuus siis määrittävät kantilaisittain ajateltuna aikaisempien kokemustemme mukaisesti *a priori*,

jolloin itse virtuaalisen tilan olemus ei ole kokemustamme määrittävä tekijä vaan käsityksemme tuon tilan olemuksen kokemisesta. Todellisuuden havainnointi ei ole puhdasta, ilmiön naturalistiseen luonteeseen perustuvaa, vaan ymmärrämme sen aina omien merkitysjärjestelmiemme kautta, jotka taas ovat kulttuurisia konstruktioita. Vastaavalla mentaalilla mallilla tunnistamme pöydän idean, niin sanotun arkkityypin, jonka kategorian alle mahtuvat niin kulmikkaat nelijalkaiset kuin pyöreät ja yksijalkaiset pöydätkin. Virtuaalinen tila on siis käsitteellinen kokonaisuus, joka koetaan silti hyvin samaan tapaan kuin fyysinenkin todellisuus: ideoiden tasolla ja mentaalina malleina. Virtuaalitutkimuksen kritiikissä korostetaan fyysistä kokemusta ja kasvokkaisuutta. Tällöin mielestäni aliarvoidaan sitä, miten ihmiset lopulta todellisuuttaan havainnoivat ja millaisten merkitysjärjestelmien puitteissa he toimivat.

Internet-aineisto on monimuotoisen ja (näennäiseen) anonymiteettiin perustuvan luonteensa vuoksi hyvin haastava tutkimusaineisto, jonka hallitsemiseen vaaditaan tutkijalta usein perusteellista teknistä osaamista, jotta verkkosivustojen merkitysrakenteet tavoitetaan holistisesti. Kun menetelmät ovat hallinnassa, voidaan virtuaalisen kenttätöön apuvälineinä käyttää yhtä lailla valokuvausta ja videointia. Materiaalin tekijänoikeudet, henkilöiden tunnistettavuus, tabut aiheet sekä tutkimusluvan pyytäminen ovat haasteita, kun kyseessä on globaalisti saatavilla oleva materiaali. Vastaavasti myös lainsäädäntö laahaa monella tapaa jälkijunassa, jolloin tutkija ei voi edes nojata sen asettamiin puitteisiin. Kuula (2006, 13) onkin varsinaisten ohjenuorien puuttuessa korostanut tapauskohtaisuutta ja aineiston anonyymiutta. Myös perusteellinen perehtyminen tutkittavan sivuston käyttöoikeuksiin ja -rajoituksiin, sekä tutkimuksen läpinäkyvyyden mahdollistaminen ovat keskeisiä tapoja suorittaa virtuaalitutkimusta eettisesti ja laillisesti. Itse-reflektointia tulisi harjoittaa läpi koko tutkimuksen ajan aina aineiston keräyksestä sen analysointiin saakka, jotta tutkija hahmottaa oman subjektiviteettinsä vaikutuksen tutkimusmateriaalin luonteeseen, tuottamiseen ja analysointiin.

Internetin osuutta kulttuurisessa ja sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ei ole mielestäni mielekästä sivuuttaa perinteistä antropologista (fyysistä) kenttätöitä korostamalla. Virtuaalisuuden tutkimuksessa voidaan tavoittaa uusia näkökulmia ja kiinnittää antropologinen tutkimus vahvasti muuttuvaan nykyhetkeen. Esimerkiksi yksityisyyden ja julkisuuden merkitykset ovat muuttuneet voimakkaasti virtuaalisuuden myötä ja joudumme muun muassa tämän vuoksi määrittelemään uudelleen arkisia toimintatapoja siitä mikä on kulttuurissamme soveliaista, oikein ja toivottavaa. Antropologiassa onkin mielestäni erinomaiset mahdollisuudet olla avuksi tässä prosessissa ja tehdä tutkimusta juuri siitä mitä, miksi ja miten ihmiset toimivat *online* ja *offline*.

Viitteet

[1] Katso kuva esimerkiksi (http://people.hofstra.edu/Daniel_M_Varisco/gary-larson.jpg) tai (<http://www.flickr.com/photos/runningafterantelope/2450064620/>)

[2] Muutamia mainitakseni esimerkiksi Michael Benedikt (1991), Michael Rosenberg (1992), Elizabeth Reid (1994), Arturo Escobar (1994), Shannon McRae (1997), Lynn Cherny (1999), David Hakken (1999), Howard Rheingold (2000), Daniel Miller ja Don Slater (2000), Bogumil Jewsiewicki ja Madeleine Pastinelli (2000), Philipp Budka ja Manfred Kremser (2004), Adam Reed (2005) sekä Heather Horst ja Daniel Miller (2006).

[3] Esimerkiksi CSC – Tieteellinen laskenta Oy 2008: Internetin historia (<http://www.nic.funet.fi/index/FUNET/history/internet/fi/etusivu.html>) sekä Tilastokeskuksen suorittama tutkimus suomalaisten internetin käyttöaktiivisuudesta vuodelta 2008 (http://www.stat.fi/til/sutivi/2008/sutivi_2008_2008-08-25_tie_001.html).

[4] Suomalaisessa internet-tutkimuksessa on tutkittu paljon virtuaalista yhteisöllisyyttä ja sosiaalisuutta, esimerkiksi virtuaalista fanikulttuuria (Laitinen 2003), internetin keskustelupalstojen tulkinnallisia kehyksiä (Arpo 2005) sekä arjen ja informaatioteknologian suhdetta (Uotinen 2005; Tuuva-Hongisto 2007).

[5] Esimerkiksi L. Qvortrup & J. F. Jensen (2002).

[6] Stig Söderholm on kirjoittanut myös kentän rajautuneisuudesta, joka aiemmin on määritelty ajallis-paikallisena ja etnografisena preesensinä, johon tutkija astuu kuin valmiiksi aseteltuun lavasteeseen. Söderholm kuitenkin tyrmää tämän ajatuksen, sillä hänen mukaansa kenttä määrittyy tilana vasta etnografisessa tekstissä, joka rakentuu tutkijan valitsemasta tieteellisestä diskurssista. (Söderholm 2007).

[7] Lisäämällä muistomerkkisivu esimerkiksi *Delicious*-palveluun, jonka tarkoituksena on mainostaa linkkejä muille, voi edistää muistosivun näkyvyyttä muille internetin selaajille ja siten kasvattaa suoraan sen julkisuutta. Tätä mainostamisen ilmiötä on tutkittu 2000-luvulla laajasti, kuten esimerkiksi *YouTube*-videopalvelua ja sen sisältämiä videopäiväkirjoja, joiden avulla käyttäjät saattavat keskustella toistensa kanssa. Linkkejä mainostetaan toisille, jotka mainostavat niitä edelleen ja niin edelleen. Tällä tavalla jotkin videot saavat runsaasti julkisuutta ja voivat muuttua jopa eräänlaisiksi kultti-ilmiöiksi. Ilmiöstä käytetään nimitystä *networked individualism* eli verkostoitunut yksilöllisyys. (Wesch 2008).

[8] Asiasta uutisoitu mm. MTV3:n verkkosivuilla 19.3.2008 (<http://www.mtv3.fi/uutiset/mediat.shtml/arkistot/mediat/2008/03/625591>), Pelastakaa Lapset ry:n tekemässä kyselyssä *Lapsen ääni* 2008, (http://www.pelastakaalapset.fi/fi/media/lehdistotiedotteet/2008/1259?searched=kiusa+aminen&advsearch=oneword&highlight=ajaxSearch_highlight+ajaxSearch_highlight+1), sekä Tietokone-sivustolla (http://www.tietokone.fi/uutiset/2008/nettikirjoittelu_uhkaa_vieda_vankilaan).

Kirjallisuus

American Anthropologist Association. 1998. *Code of Ethics of the American Anthropological Association*. <http://www.aaanet.org/committees/ethics/ethcode.htm> [Haettu 2.4.2009]

Arpo, Robert. 2005. *Internetin keskustelukulttuurit: tutkimus internet-keskusteluryhmien viesteissä rakentuvista puhetavoista, tulkinnoista ja tulkinnan kehysistä kommunikaatioyhteiskunnassa*. Joensuu: Joensuun yliopisto.

Benedikt, Michael. 1991. *Cyberspace: First steps*. USA: The MIT Press.

Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton (NJ): Princeton University Press.

Budka, Philipp & Manfred Kremser. 2004. CyberAnthropology – Anthropology of CyberCulture. Teoksessa *Contemporary issues in socio-cultural anthropology. Perspectives and research activities from Austria*, ed. Stefan Khittel, Barbara Plankensteiner & Maria Six-Hohenbalken, 213–226. Vienna: Loecker. Saatavissa myös: http://www.mediaanthropology.net/Budka_Kremser_Cyberanthro.pdf

Cherny, Lynn. 1999. *Conversation and Community: Chat in a Virtual World*. Stanford: CSLI Publications.

Escobar, Arturo. 1994. Welcome to Cyberia. *Current Anthropology* 35, 3: 211–231.

Eskola, Jari. 1999. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino

Fingerroos, Outi. 2003. Refleksiivinen paikantaminen. *Elore* 10, 2. http://cc.joensuu.fi/~loristi/2_03/fin203c.html [Haettu 26.10.2009]

Friedman, Kerim. 2005. *Armchair Anthropology in the Cyber Age? Savage Minds – notes and queries in anthropology*. <http://savageminds.org/2005/05/19/armchair-anthropology-in-the-cyber-age/> [Haettu: 2.11.2009]

Geertz, Clifford. 2000 [1973]. *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books.

Gere, Charlie. 2006. *Digitaalinen kulttuuri*. Turku: Faros.

Hakken, David. 1999. *Cyborgs@cyberspace? An Ethnographer Looks to the Future*. New York: Routledge.

Haverinen, Anna. 2009. *In Memoriam – Virtuaaliset muistomerkit yksityisin, julkisina ja virtuaalisina tiloina*. Painamaton etnologian pro gradu -työ. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Saatavilla www-muodossa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-200905251620>

Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography*. London: Sage.

Horst, Heather A. & Daniel Miller. 2006. *The Cell Phone: An Anthropology of Communication*. Oxford: Berg New York.

Jewsiewicki, Bogumil ja Madeleine Pastinelli. 2000. The Ethnography of the Digital World, or How to Do Fieldwork in a 'Brave New World'? Association Canadienne d'ethnologie et de Folklore. *Ethnologies* 22, 2: 23–40.

Järvinen, Aki. 1999. *Hyperteoria: Lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Kannisto, Toni 2008: Kant - Transsendentaalinen idealismi. *Filosofia.fi - LOGOS Ensyklopedia*. <http://filosofia.fi/node/2425/> [Haettu 20.11.2009]

Kant, Immanuel. 1997 [1783]. *Prolegomena: eli Johdatus mihin tahansa metafysiikkaan, joka vastaisuudessa voi käydä tieteestä*. Helsinki: Gaudeamus.

Kuula, Arja. 2006. *Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys*. Tampere: Vastapaino.

Laitinen, Katja. 2003. Maailman Tori – internet kenttänä. Teoksessa *Tutkijat kentällä*, toim. Pekka Laaksonen, Seppo Knuutila & Ulla Piela, 356–370. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Lorenz, Khazaleh. 2005. Virtual Armchair Anthropology: Trend Watching Fieldwork Online. *Antropologi.info*. http://www.antropologi.info/blog/anthropology/2005/virtual_armchair_anthropology_trend_watc [Haettu 3.11.2009]

McRae, Shannon. 1997. Flesh Made Word: Sex, Text and the Virtual Body. Teoksessa *Internet Culture*, ed. David Porter, 73–86. New York: Routledge.

Miller, Daniel & Don Slater. 2000. *The Internet: An Ethnographic Approach*. Oxford: Berg.

Qvortrup, Lars & J. F. Kensen. 2002. *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds*. London: Springer-Verlag.

Reed, Adam. 2005. 'My Blog is Me': Texts and persons in UK Online Journal Culture (and Anthropology). *Ethnos*, 70, 2: 220–42.

Reid, Elizabeth. 1994. *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*. Historian pro gradu -opinnäyte. Melbourne: University of Melbourne. <http://www.aluluei.com/cult-form.htm> [Haettu 01.10.2009]

Rheingold, Howard. 2000. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge, MA: MIT Press.

Roff, Sandra Shoiok. 2005. The Return of the Armchair Scholar. *Journal of Scholarly Publishing* 36, (2): 49–57.

http://muse.jhu.edu/journals/journal_of_scholarly_publishing/v036/36.2roff.html [Haettu 28.10.2009]

Rosenberg, Michael S. 1992. Virtual Reality: Reflections of Life, Dreams, and Technology: An Ethnography of a Computer Society.

http://w2.eff.org/Net_culture/MOO_MUD_IRC/rosenberg_vr_reflections.paper [Haettu 17.12.2009]

Sanastokeskus TSK. *Tietotekniikan termitalkoot*.

<http://www.tsk.fi/termitalkoot/index.html> [Haettu 9.11.2009]

Stanford University Libraries – *Copyright & Fair Use*. 2007.

http://fairuse.stanford.edu/Copyright_and_Fair_Use_Overview/chapter9/index.html [Haettu 9.11.2009]

Söderholm, Stig. 1997. Kartan piste vai moderni uusheimo? Teoksessa *Kaukaa haettua – kirjoituksia antropologisesta kenttätöystä*, toim. Anna Maria Viljanen & Minna Lahti, 107–115. Helsinki: Suomen Antropologinen Seura.

TechTerms.com. 2006 – *The Tech Terms Computer Dictionary*.

<http://www.techterms.com/definition/screenshot> [Haettu 5.8.2009]

Tilastokeskus. *Tieto- ja viestintätekniiikan käyttö 2008*.

http://www.stat.fi/til/sutivi/2008/sutivi_2008_2008-08-25_tie_001.html [Haettu 27.10.2009]

Trendwatching.com. 2005. *Virtual Anthropology*.

http://www.trendwatching.com/trends/VIRTUAL_ANTHROPOLOGY.htm [Haettu 16.12.2009]

Tuuva-Hongisto, Sari. 2007. *Tilattuja tarinoita: Etnografinen tutkimus pohjoiskarjalaisesta tietoyhteiskunnasta*. Joensuu. Joensuun yliopisto.

Uotinen, Johanna. 2005. *Merkillinen kone: informaatioteknologia, kokemus ja kertomus*. Joensuu: Joensuun yliopisto.

Wang, Hua Helen & Barry Wellman. 2009. *Social Connectivity in America. Changes in Adult Friendship Network Size from 2002 to 2007*. Saatavilla www.osoitteessa:

<http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/social-connectivity/social-connectivity.pdf> [Haettu 2.12.2009]

Wesch, Michael. 2008. *Digital Ethnography@Kansas State University*.

<http://mediatedcultures.net/ksudigg/> [Haettu 3.11.2009]

Wittel, Andreas. 2000. Ethnography on the move: From field to net to Internet. *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*, 1, 1.

J@rgonia 16 / 2009

ISSN 1459-305X

Anna Haverinen: Trobriand-saarilta internetiin – antropologisen kenttätöön haasteita virtuaalisessa ympäristössä

<http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/1-00/1-00wittel-e.htm> [Haettu 01.04.2009]